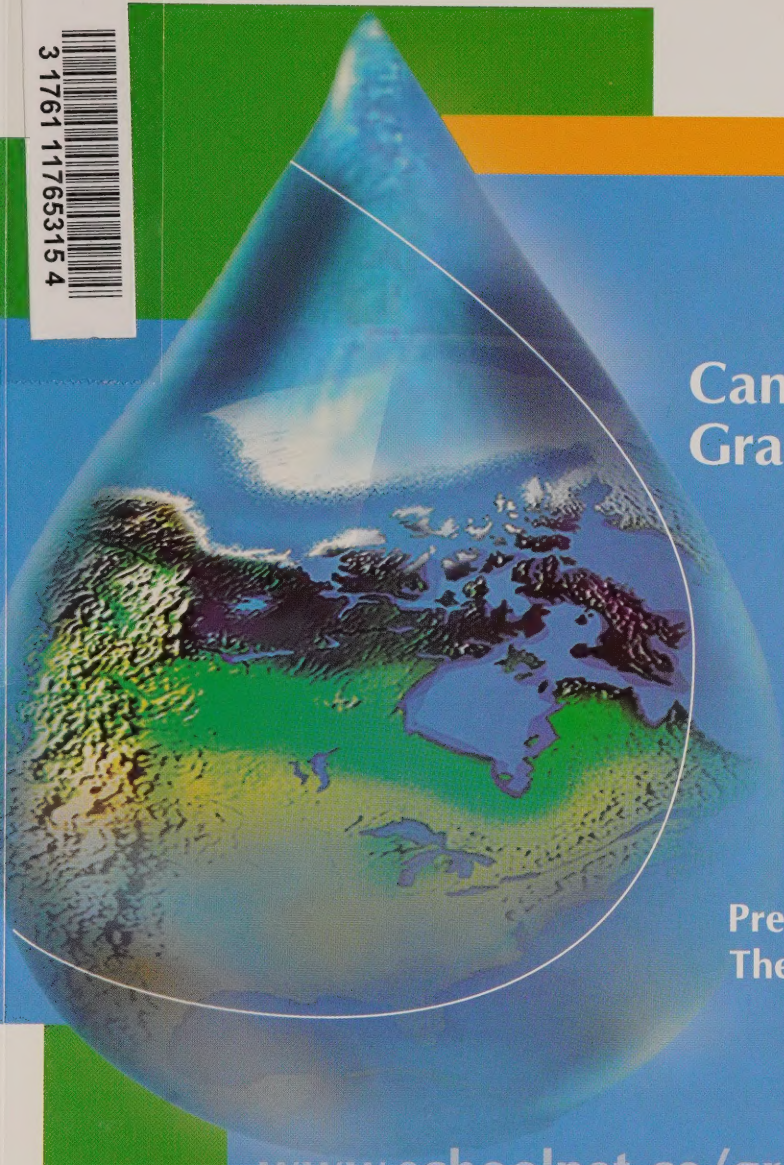


CAI
IST8
-2001
C18

Connecting canadians

Canada

3 1761 11765315 4



Canada's SchoolNet GrassRoots Program

Case Studies 2000/2001

Prepared by
The Conference Board of Canada

www.schoolnet.ca/grassroots



Government
of Canada

Gouvernement
du Canada



The Conference Board of Canada

This publication is also available electronically on the World Wide Web at the following address:

www.schoolnet.ca/grassroots

This publication can be made available in alternative formats upon request.

Contact the Information Distribution Centre at the numbers listed below.

For additional copies of this publication, or to receive copies of the full Case Studies 2000-2001 document, please contact:

Information Distribution Centre

Communications Branch

Industry Canada

Room 205D, West Tower

235 Queen Street

Ottawa ON K1A 0H5

Tel.: (613) 947-7466

Fax: (613) 954-6436

E-mail: **publications@ic.gc.ca**

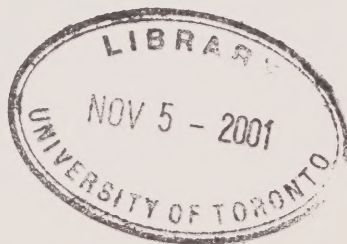
Permission to Reproduce. Except as otherwise specifically noted, the information in this publication may be reproduced, in part or in whole and by any means, without charge or further permission from Industry Canada, provided that due diligence is exercised in ensuring the accuracy of the information reproduced; that Industry Canada is identified as the source institution; and that the reproduction is not represented as an official version of the information reproduced, nor as having been made in affiliation with, or with the endorsement of, Industry Canada.

For permission to reproduce the information in this publication for commercial redistribution, please e-mail: **copyright.droitdauteur@pwgsc.gc.ca**

Cat. No. C21-34/1-2001-1

ISBN 0-662-65757-8

53385E



50% recycled material

BDM-9477



CASE STUDY SERIES

*Building a Global
Community Through
the Use of Technology
in the Classroom*

Contact

Industry Canada's
SchoolNet
GrassRoots Program
[http://
www.schoolnet.ca/
grassroots](http://www.schoolnet.ca/grassroots)

Name of Program

SchoolNet GrassRoots
Program

Skills Developed

ICT
Employability

Effective practices in developing and supporting teachers' and students' information and communications technology skills.

EXECUTIVE SUMMARY OF GRASSROOTS PROJECT CASE STUDIES

BY KURTIS KITAGAWA

February 2001

Conference Board of Canada Case Studies

In the fall of 2000, The Conference Board of Canada reviewed, in its ongoing case studies series, four projects funded by Industry Canada's *SchoolNet GrassRoots Program*. These projects, which represent initiatives of different sizes undertaken by schools across Canada, are as follows:

1. Imagine the Challenge - Alberta
2. This is Nova Scotia - From Individuals Out - Nova Scotia
3. La boîte à jeux - Québec
4. Backyard Bird Feeding in Newfoundland - Newfoundland and Labrador

Conference Board case studies focus on initiatives from education, business and government that develop the employability skills of all Canadians, whether within the publicly funded education system, within the workplace, or as part of government programs that support labour market transitions for Canadians who are outside the publicly funded education system and are not currently employed. Conference Board case studies showcase effective practices in developing skills and provide independent analyses of the challenges, benefits and keys to success of skills development activities operated on a small or large scale.

Conference Board case studies are reflective templates that can be used to replicate successful programs and provide realistic commentary and observations on the "what fors" and "how tos" of developing the skills of Canadians in different environments as well as insight into the conditions under which different employability skills development programs may be replicated or adapted by others.

The Conference Board's GrassRoots case studies focus on the:

- Diversity of activities involved in implementing a project
- Particular Information and Communications Technology (ICT) and other skills gained by students/teachers
- Impact of integration of ICT in curriculum on learning and teaching
- Innovations by teachers in integrating ICT-based learning in the classroom
- Student/teacher team structures used to complete a big project
- Student/teacher reflections on the Internet and its uses in education
- Awards or recognition received for GrassRoots projects

SchoolNet GrassRoots Program

Industry Canada's *SchoolNet GrassRoots Program* offers funding to schools for the creation of innovative, Internet-based interactive learning projects that:

- Are designed and implemented by teachers and students;
- Are curriculum-relevant;
- Foster the acquisition of academic, employability and computer skills in Canadian youth;
- Integrate Information and Communications Technology into learning;
- Build unique and relevant Canadian content on the Internet; and
- Facilitate increased connectivity and training opportunities.

► *By collaborating on ICT projects, teachers and students help develop each other's ICT skills: student skill development, in other words, goes on simultaneously with teacher professional development.*

► *GrassRoots projects are enormously powerful vehicles for engaging and focusing teachers and students in a shared learning experience centred on the use of Information and Communications Technology to accomplish curriculum objectives.*

► *GrassRoots projects help build a culture of mentoring and peer and cross tutoring that augments and enhances the traditional culture of teaching and learning.*

Visit us on the Web:
www.conferenceboard.ca/nbec

The Research Process

Conference Board researchers:

1. Conducted in-depth face-to-face and telephone interviews with teachers, students, parents and school board personnel associated with the different projects
2. Prepared drafts of case studies, which were shared with interviewees, who were encouraged to provide feedback on the accuracy of facts and on the adequacy of interpretations
3. Incorporated teachers' feedback
4. Met and shared drafts of case studies with Industry Canada
5. Incorporated Industry Canada's feedback
6. Prepared executive summary of case studies

Chief Findings

Based on the research The Conference Board conducted for the four case studies on projects completed under the *SchoolNet GrassRoots Program*, the Board is able to summarize its key findings as follows:

The Board found that *GrassRoots* projects are enormously powerful vehicles for engaging and focusing teachers and students in a shared learning experience centred on the use of Information and Communications Technology to accomplish curriculum objectives. **This has begun to effect a "paradigm shift" for participating students and teachers.**

Under the traditional model, teachers are required to deliver mandated curriculum objectives using a chalk and talk approach, with students relying on textbooks and teacher generated handouts. Under this approach, subject matter lines are rather rigidly preserved and students are assessed on their ability to demonstrate subject matter knowledge and relevant skills proficiency in discrete subject areas. Teachers are expected to play the role of "sages on the stage", while students are mere blank slates, taking impressions from their instructors.

On the new model that has come to sight with *GrassRoots*, by contrast, the

traditional instructional model tends to be overhauled in a number of exciting ways.

Firstly, teachers have access to modest sums of money that they can use directly to enrich their students' learning experience in an area that is naturally appealing to them, i.e., Information and Communications Technology. Secondly, in the course of operating their *GrassRoots* projects, teachers tend to consult with each other across subject matter or disciplinary lines. The result of this sort of collaboration is that teachers better integrate their teaching and deliberately help students connect their learnings from one class with what they are called upon to do in other classroom learning situations.

Thirdly, teachers and students develop ICT skills through practical applications that they themselves devise to support their teaching and learning objectives. ICT is therefore not taught and learned as an abstract concept or a separate subject, but unfolded by doing in a way and at a pace that makes sense to teachers and students alike, according to their needs in relation to their *GrassRoots* project. ICT is therefore not perceived as an "add on" to teachers' already full workload, but rather as an option for delivering curriculum outcomes.

Fourthly, by collaborating on ICT projects, teachers and students help develop each other's ICT skills: **student skill development, in other words, goes on simultaneously with teacher professional development.** Teachers coach students; students help teachers; and older students coach and assist younger students, so that *GrassRoots* projects help build a culture of mentoring and peer and cross tutoring that augments and enhances the traditional culture of teaching and learning. Teachers, and students as well, become "guides on the side".

Implicit in the preceding four characteristics of the new teaching and learning model engendered and spurred on by the *SchoolNet GrassRoots Program* is a fifth aspect brought out when teachers and students participate in *GrassRoots* projects. Students "graduate" from being mere passive recipients of information or sponges into active learners, who are engaged with the subjects they are studying and design and drive processes

Students "graduate" from being mere passive recipients of information or sponges into active learners, who are engaged with the subjects they are studying and design and drive processes that build their skills and knowledge and lead to the outcomes they and their teachers desire.

Directly through GrassRoots, students are extending their use of computers beyond the playing of games to conducting research, sharing information and publishing their work to an audience as big as the world.

By participating in GrassRoots projects, students, with the support of their teachers, prepare themselves for transitions into the world of work by designing their own virtual co-op experience.

that build their skills and knowledge and lead to the outcomes they and their teachers desire. In other words, GrassRoots projects encourage students to own, and in a very real way, co-manage, their education with their teachers, who provide curriculum continuity and planning support. This is in no way a criticism of traditional teaching; it is, emphatically, however, an affirmation of how the power of Information and Communications Technology can be harnessed to enhance the teaching and learning experience and directly empower learners while they are learning.

Sixthly, teachers, by participating in case studies relating to their GrassRoots projects, reflect on what they have done. This is an important step in developing teachers' pedagogical practice, because the learnings that derive from what they have done become, through the act of reflection, a resource they can apply in the future to integrate ICT skills development into the delivery of other curriculum objectives.


Seventhly, by using computers to complete school projects, students are exposed to the many uses of this technology as an aid to learning and communicating. Directly through GrassRoots, therefore, students are extending their use of computers beyond the playing of games to conducting research, sharing information and publishing their work to an audience as big as the world. **This closely simulates what students will use computers for in the world of work.**

Eighthly, teachers and students exploit the unique features and properties of Information and Communications Technology to design and complete classroom relevant activities, showcase their achievements and communicate their successes. In other words, the work students and their teachers do on GrassRoots projects is not intended for a single use by one class at one time, but may be drawn upon by anyone at any time. This converts some of the tangible outcomes of education into living products that become

dynamic quantities in the teaching and learning cycle for interested teachers and students everywhere.

Ninthly, when teachers and students carry out GrassRoots projects, they connect with each other in ways that empower individuals, build community capacity and lay the groundwork for a global community. GrassRoots projects enhance students' and teachers' connectedness in the knowledge economy in all of its various forms, including connections between physically present and long distance project team members, connections between information sources and connections between real life events and the electronic recording of those events. Such high touch / high tech connectedness greatly expands teaching and learning horizons because the whole world becomes a potential resource for gathering and interpreting data, sharing and processing information, growing knowledge, building collaborative alliances and generating useful and broadly applicable insights. **This is the stuff of innovation.**

Finally, and by way of summary of the foregoing, by participating in GrassRoots projects, students, with the support of their teachers, prepare themselves for transitions into the world of work by designing their own virtual co-op experience. Students drive their own learning by developing real products (their GrassRoots projects) for real markets (e.g., current and future generations of students and teachers in other schools), which effectively simulate the performance skills and standards of the world of work. Having this knowledge and using these skills is essential to contributing, and realizing one's full potential, in today's world of work. **ICT skills are crucial to meeting the challenges of building and leveraging innovative capacity in the knowledge economy, and students and teachers participating in GrassRoots projects are helping Canada meet those challenges and turn them into opportunities for competitiveness and growth.**



Digitized by the Internet Archive
in 2022 with funding from
University of Toronto

<https://archive.org/details/31761117653154>

Neuvièmement, lorsque les enseignants et les élèves mettent en œuvre des projets Rescol à la Source, ils établissent entre eux des connexions qui leur permettent de conquérir leur autonomie, de faire évoluer un esprit communautaire et de jeter les bases d'une communauté planétaire. Les projets Rescol à la Source ont branché les élèves et les enseignants plus directement à l'économie du savoir sous toutes ses formes, y compris par le truchement des connexions établies entre les membres de l'équipe de projet qui étaient sur place et les autres, des connexions entre sources d'information et des connexions entre les événements réels et l'enregistrement électronique de ces mêmes événements. Ce genre de connectivité à forte interaction et à haute technologie élargit considérablement les horizons de l'enseignement et de l'apprentissage, car le monde entier peut servir à réunir et à interpréter des données, à mettre en commun et à traiter de l'information, à augmenter le stock de connaissances, à forger des alliances et à engendrer des idées utiles et généralisables. Voilà ce qu'on appelle innover.

Enfin, pour récapituler, la participation aux projets de Rescol à la Source permet aux élèves, avec le soutien de leurs enseignants, de se préparer au monde du travail en concevant leur propre stage virtuel. Les élèves prennent en main leur propre apprentissage en préparant des produits authentiques (leurs projets Rescol à la Source) qu'ils écouleront sur des marchés bien réels (les générations présentes et futures d'élèves et d'enseignants d'autres écoles) qui simulent effectivement les compétences et les normes de rendement qu'ils trouveront dans le monde du travail. Car dans ce monde il est essentiel, de nos jours, de posséder ces connaissances et de pouvoir utiliser ces compétences pour apporter sa contribution et réaliser son plein potentiel. La connaissance des TIC est indispensable à qui souhaite relever le défi d'acquérir des capacités d'innovation et de les incorporer à l'économie du savoir. Les élèves et les enseignants qui participent aux projets de Rescol à la Source aident le Canada à relever ces défis et à les transformer en facteurs de compétitivité et de croissance.

Les projets Rescol à la Source ont branché les élèves et les enseignants plus directement à l'économie du savoir sous toutes ses formes.

La participation aux projets de Rescol à la Source permet aux élèves, avec le soutien de leurs enseignants, de se préparer au monde du travail en concevant leur propre stage virtuel.

ajouterait au fardeau de travail déjà lourd que les enseignants ont à supporter, mais plutôt comme une autre façon de parvenir à des résultats scolaires.

Quatrièmement, en collaborant à des projets de TIC, les enseignants et les élèves s'aident les uns les autres à parfaire leurs compétences en TIC. Autrement dit, l'acquisition de compétences par l'élève va de pair avec le perfectionnement professionnel de l'enseignant. Les enseignants encadrent les élèves, les élèves aident les enseignants et les élèves plus vieux encadrent et aident les plus jeunes. Ainsi, les projets Rescol à la Source contribuent à créer une culture où le mentorat, la collaboration entre collègues et entre condisciples, ainsi que l'inversion des rôles d'apprentissage enrichissent le rapport classique maître-élève. Les enseignants et les élèves deviennent alors des « conseillers ».

Sixièmement, en participant à des études de cas portant sur leurs projets Rescol à la Source, les enseignants réfléchissent à ce qu'ils ont fait. C'est une étape importante du développement de la démarche pédagogique de l'enseignant, car les enseignements qu'ils tirent de leurs activités deviennent, par le truchement de la réflexion, une ressource dont ils pourront se servir à l'avenir pour intégrer l'apprentissage des TIC à la prestation d'autres programmes d'études.

Septièmement, en utilisant les ordinateurs pour mettre en œuvre des projets scolaires, les élèves sont exposés aux multiples façons dont cette technologie peut servir à l'apprentissage et à la communication. Ainsi, directement par l'intermédiaire de Rescol à la Source, les élèves apprennent à utiliser les ordinateurs non seulement pour s'amuser, mais aussi pour faire des recherches, échanger des renseignements et publier leurs ouvrages en s'adressant à un auditoire aussi vaste que la planète. Il s'agit d'une simulation exacte de la façon dont les élèves utiliseront les ordinateurs dans le monde du travail.

En huitième lieu, enseignants et élèves exploitent les caractéristiques et les propriétés uniques des technologies de l'information et des communications pour concevoir et exercer des activités qui ont un rapport avec la matière enseignée en classe, pour exposer leurs réalisations et communiquer leurs réussites. Autrement dit, le travail que les élèves et leurs enseignants accomplissent ne doit pas être utilisé une seule fois par une seule classe, mais peut servir à tout le monde, à n'importe quel moment. Ainsi, certains des résultats concrets de l'éducation se convertissent en produits durables, qui deviennent des quantités dynamiques dans le cycle d'enseignement et d'apprentissage, et ce, pour tous les enseignants et les élèves qui s'y intéressent.

Les élèves « passent » de simples réceptacles d'information ou du stade de l'éponge à celui d'apprenants actifs, qui font corps avec la matière à l'étude et qui conçoivent et pilotent les processus qui leur permettront d'acquiescer des compétences et des connaissances, et qui déboucheront sur les résultats qu'eux-mêmes et leurs enseignants souhaitent obtenir.

Directement par l'intermédiaire de Rescol à la Source, les élèves apprennent à utiliser les ordinateurs non seulement pour s'amuser, mais aussi pour faire des recherches, échanger des renseignements et publier leurs ouvrages en s'adressant à un auditoire aussi vaste que la planète.

La participation aux projets de Rescol à la Source permet aux élèves, avec le soutien de leurs enseignants, de se préparer au monde du travail en concevant leur propre stage virtuel.

Rendez-nous visite sur le Web : www.conferenceboard.ca/nbec

Les projets Rescol à la Source contribuent à créer une culture où le mentorat, la collaboration entre collègues et entre condisciples, ainsi que l'inversion des rôles d'apprentissage enrichissent le rapport classique maître-élève.

Les projets Rescol à la Source sont des outils extrêmement puissants qui permettent de mobiliser et de convaincre les enseignants et les élèves de participer ensemble à des expériences d'apprentissage faisant appel aux technologies de l'information et des communications dans le but d'atteindre des objectifs liés à leur programme d'études.

En collaborant à des projets de TIC, les enseignants et les élèves s'aident les uns les autres à parfaire leurs compétences en TIC. Autrement dit, l'acquisition de compétences par l'élève va de pair avec le perfectionnement professionnel de l'enseignant.

- intègrent les technologies de l'information et des communications aux activités d'apprentissage;
- introduisent sur Internet un contenu canadien unique et utile;
- facilitent l'accroissement de la connectivité et des possibilités de formation.

Méthodes de recherche

- Les chercheurs du Conférence Board ont :
1. Mené des entrevues en profondeur, face à face et au téléphone, avec des enseignants, des élèves, des parents et les employés de conseils scolaires qui ont participé aux projets;
 2. Préparé des ébauches d'études de cas, les ont montrées aux personnes interviewées et leur ont demandé de donner leur avis sur l'exactitude des renseignements et l'adéquation des interprétations qui y figuraient;
 3. Incorporé les commentaires des enseignants;
 4. Participé à des réunions avec Industrie Canada, à qui ils ont présenté les ébauches d'études de cas;
 5. Incorporé les observations d'Industrie Canada concernant le modèle et le contenu;
 6. Préparé un résumé des études de cas.

Principales constatations

D'après les travaux que Le Conférence Board a effectués dans le cadre des quatre études de cas sur des projets mis en œuvre en vertu du Programme Rescol à la Source, le Board peut résumer ainsi ses principales constatations :

Le Board a conclu que les projets Rescol à la Source sont des outils extrêmement puissants qui permettent de mobiliser et de convaincre les enseignants et les élèves de participer ensemble à des expériences d'apprentissage faisant appel aux technologies de l'information et des communications dans le but d'atteindre des objectifs liés à leur programme d'études. Ces démarches ont commencé à apporter un « changement de paradigme » chez les élèves et enseignants participants.

Selon la méthode traditionnelle, les enseignants doivent donner des cours magistraux pour faire passer des matières obligatoires, tandis que les élèves doivent compiler leurs manuels et des feuillets de renseignements préparés et distribués par les professeurs. Dans ce contexte, les matières sont présentées de façon plutôt rigide, et les élèves sont évalués en fonction de leur capacité à démontrer les connaissances et les compétences qu'ils ont acquises dans certains domaines. Les enseignants sont appelés à prononcer des « sermons sur la montagne », tandis que les élèves sont comme des éponges, prêtes à s'imbiber du savoir de leurs maîtres.

Dans le nouveau modèle qui est apparu sous Rescol à la Source, par contre, la méthode traditionnelle de s'instruire a tendance à subir des transformations tout à fait étonnantes.

Premièrement, les enseignants ont accès à de modes comme d'argent qu'ils peuvent utiliser directement pour enrichir l'expérience d'apprentissage de leurs élèves dans un domaine qui leur plaît tout naturellement, les technologies de l'information et des communications. Deuxièmement, pendant qu'ils mènent de front leur projet Rescol à la Source, les enseignants ont tendance à se consulter, peu importe la matière ou la discipline de leurs collègues. Grâce à ce genre de collaboration, les enseignants réussissent à mieux intégrer leur enseignement et à aider leurs élèves à faire le lien entre ce qu'ils ont appris dans une classe et ce qu'ils seront appelés à faire dans d'autres situations d'apprentissage en classe.

Troisièmement, les enseignants et les élèves acquièrent des compétences en TIC grâce à des exercices pratiques qu'ils conçoivent eux-mêmes pour atteindre leurs objectifs d'enseignement ou d'apprentissage. Ainsi, les TIC ne sont pas enseignées ou assimilées sous forme de concepts abstraits ou de matières distinctes, mais elles se dévoilent plutôt peu à peu d'une manière et à un rythme qui convient aux enseignants comme aux élèves, selon les exigences de leur projet Rescol à la Source. Ainsi, les TIC ne sont pas perçues comme des « modules » que l'on

Ensemble de méthodes efficaces pour développer et maintenir les compétences des enseignants et des élèves en technologies de l'information et des communications

RÉSUMÉ DES ÉTUDES DE CAS DE PROJETS RESCOL À LA SOURCE

PAR KURTIS KITAGAWA

Février 2001

Canadiens dans différents milieux, ainsi que des réflexions sur les conditions dans lesquelles divers programmes d'employabilité pourraient être calqués ou adaptés par d'autres.

Pour ce qui est de Rescol à la Source, les études de cas du Conférence Board portent sur :

- La diversité des activités qui servent à la mise en œuvre d'un projet;
- Les compétences acquises par les étudiants et les enseignants dans le domaine des technologies de l'information et des communications (TIC) et dans d'autres champs de la connaissance;
- La façon dont l'intégration des TIC aux programmes d'études influe sur l'apprentissage et l'enseignement;
- Les innovations apportées par les enseignants à l'intégration, en classe, de techniques d'apprentissage fondées sur les TIC;
- La structure des équipes élèves/enseignants utilisées pour mener à terme un important projet;
- Les réflexions des élèves et des enseignants au sujet d'Internet et de son utilisation en éducation;
- Les prix ou les marques de reconnaissance attribués à des projets Rescol à la Source.

Le Programme Rescol à la Source

Dans le cadre de son Programme Rescol à la Source, Industrie Canada offre d'aider les écoles à financer la création de projets innovateurs d'apprentissage interactif qui font appel à Internet et qui :

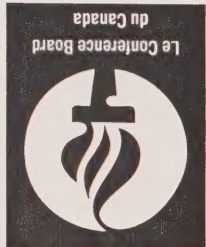
- sont conçus et mis en œuvre par des enseignants et des élèves;
- collent aux programmes d'études;
- favorisent l'acquisition, par la jeunesse canadienne, de compétences ayant trait à leurs études, à leur employabilité et à l'information;

Études de cas du Conférence Board du Canada

À l'automne de l'an 2000, le Conférence Board du Canada a examiné, dans le cadre de sa série régulière d'études de cas, quatre projets financés en vertu du Programme Rescol à la Source, d'Industrie Canada. Ces projets, représentatifs d'initiatives de diverse envergure mises en œuvre par des écoles à l'échelle du Canada, sont les suivants :

1. *Imagine the Challenge* - Alberta
2. *This is Nova Scotia - From Individuals Out* - Nouvelle-Écosse
3. *La boîte à jeux* - Québec
4. *Backyard Bird Feeding in Newfoundland* - Terre-Neuve et Labrador

Les études de cas du Conférence Board portent sur des initiatives lancées par les milieux de l'enseignement, des affaires et du gouvernement dans le but d'accroître l'employabilité de tous les Canadiens, que ce soit au sein du réseau des écoles publiques, en milieu de travail ou dans le cadre de programmes gouvernementaux qui ont pour objet d'aider les sans-emploi qui ne fréquentaient pas l'école publique à faire la transition vers le marché du travail. Les études de cas du Conférence Board mettent en vedette des méthodes éprouvées de développement des compétences et contiennent des analyses impartiales des inconvénients, des avantages et des conditions de réussite d'activités d'enseignement menées à petite ou à grande échelle. Les études de cas du Conférence Board sont des outils de réflexion qui peuvent servir à reproduire des programmes qui ont fait leurs preuves; elles contiennent en outre des commentaires et des observations réalistes sur le « pourquoi » et le « comment » du perfectionnement des compétences des



SÉRIE D'ÉTUDES DE CAS

Bâtir une communauté planétaire par l'utilisation des technologies en salle de classe

Contact
Programme Rescol à la Source d'Industrie Canada

<http://www.rescol.ca/alaource>

Nom du programme
Rescol à la Source

Compétences développées
TIC

Employabilité

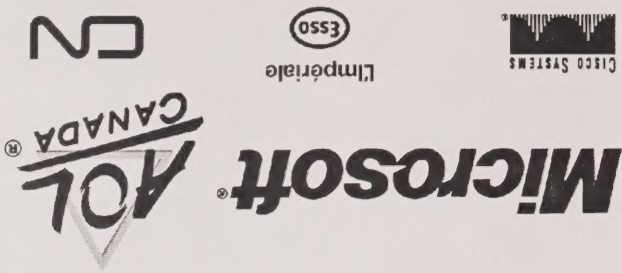
Le 26 février 2001

Le Programme Rescol à la Source est fier de vous présenter des études de cas qui ont été réalisées par le Conférence Board du Canada sur quatre projets Rescol à la Source.

Cette étude indépendante examine comment les projets Rescol à la Source aident étudiants et enseignants non seulement à devenir des utilisateurs compétents des TIC, mais aussi d'efficaces créateurs de contenu pédagogique canadien. L'étude révèle que les projets Rescol à la Source exercent une influence considérable en ce sens qu'ils entraînent des mutations profondes dans l'environnement d'apprentissage et d'enseignement. Grâce aux projets d'apprentissage en direct, les enseignants amènent les étudiants à collaborer, puis à gérer, s'approprier et partager leur apprentissage, ainsi qu'à en publier les résultats. Le Conférence Board fait valoir que les projets Rescol à la Source favorisent l'apparition d'une culture axée sur les solutions innovatrices et sur l'esprit d'entreprise, ainsi que sur la collaboration et la créativité en équipe, bref, le genre de culture dont les jeunes gens ont besoin pour réussir dans l'économie du savoir.

Le Programme Rescol à la Source, de concert avec ses partenaires provinciaux, territoriaux, thématiques et du secteur privé, a pour but de financer et d'appuyer les écoles qui souhaitent intégrer les TIC à leurs programmes d'études en mettant en oeuvre, avec des élèves de la maternelle à la 12e année, des projets d'apprentissage axés sur l'utilisation d'Internet.

Par l'intermédiaire de la Campagne nationale de Rescol à la Source, le secteur privé, au Canada, peut contribuer de façon importante à la préparation des jeunes au monde du travail. La campagne a pour but de recueillir 15 millions de dollars auprès du secteur privé, afin de financer des projets d'apprentissage en ligne de Rescol à la Source. En date du mois de février 2001, la campagne avait obtenu l'appui des organisations suivantes :



- Les Partenaires de Rescol à la Source**
- Alberta Learning en partenariat avec The TELUS Learning Connection
 - Colombie-Britannique - Industrie Canada, Région du Pacifique
 - Ile-du-Prince-Édouard - Ministère de l'Éducation
 - Manitoba - Éducation et Formation avec les Réseaux informatiques en partenariat professionnel en recherche pédagogique du Manitoba
 - Nouveau-Brunswick - Ministère de l'Éducation
 - Nouvelle-Écosse - Ministère de l'Éducation
 - Nunavut - Ministère de l'Éducation
 - Ontario - Ministère de l'Éducation en association avec l'Ontario Public Supervisory Officials' Association (OPSOA) et le Réseau éducatif de l'Ontario (RÉO)
 - Premières Nations - Confédération des Centres éducatifs et culturels des Premières Nations en partenariat avec les Premières Nations du Canada
 - Québec - Association québécoise des Utilisateurs de l'ordinateur au primaire et au secondaire (AQUOPS)
 - Saskatchewan - Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan en partenariat avec les divisions scolaires de la Saskatchewan
 - Terre-Neuve et Labrador - Ministère de l'Éducation en partenariat avec STEM-Net
 - Territoires du Nord-Ouest - Ministère de l'Éducation, de la Culture et de la Formation
 - Yukon - Ministère de l'Éducation

Cette publication est également offerte par voie électronique sur le Web (www.rescol.ca/alaource).

On peut obtenir cette publication sur demande en médias substitués. Communiquer avec le Centre de diffusion de l'information dont les coordonnées suivent.

Pour obtenir des exemplaires du présent document, ou pour recevoir des exemplaires de la version intégrale du document *Études de cas 2000-2001*, s'adresser également au Centre :

Centre de diffusion de l'information

Direction générale des communications

Industrie Canada

Bureau 205D, tour Ouest

235, rue Queen

Ottawa (Ontario) K1A 0H5

Téléphone : (613) 947-7466

Télécopieur : (613) 954-6436

Courriel : publications@ic.gc.ca

Autorisation de reproduction

Sauf indication contraire, l'information contenue dans cette publication peut être reproduite, en totalité ou en

partie et par tout moyen, sans frais et sans autre autorisation d'Industrie Canada, pourvu qu'une diligence

raisonnable soit exercée dans le but d'assurer l'exactitude de l'information reproduite, qu'Industrie Canada soit

identifiée comme étant la source de l'information et que la reproduction ne soit pas présentée comme une version

officielle de l'information reproduite ni comme ayant été faite en association avec Industrie Canada ou avec

l'approbation de celui-ci.

Pour obtenir l'autorisation de reproduire l'information contenue dans cette publication dans un but commercial, veuillez envoyer un courriel à : copyright.droitdauteur@pwgsc.gc.ca

N.B. Dans cette publication, la forme masculine désigne tant les femmes que les hommes.

N° de catalogue C21-34/1-2001-1

ISBN 0-662-65757-8

53385F



Contient 50 % de matières recyclées



Gouvernement
of Canada
Government
of Canada



Le Conference Board du Canada

www.rescol.ca/alasource

préparées par Le Conference
Board du Canada

Études de cas 2000-2001

Programme Rescol
à la Source



un canada.
branche



Canada